
**PELATIHAN PENINGKATAN PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU (PPDB)
MELALUI *SCHOOL BRANDING* DAN PENINGKATAN MUTU PEMBELAJARAN
DI ERA *SOCIETY 5.0*.**

| Diterima: 21 November 2021

| Direview: 22 Desember 2021

| Disetujui: 15 Februari 2022

***Muhfahroyin Muhfahroyin¹, Agil Lepiyanto², Triana Asih³**

Pendidikan Biologi, Universitas Muhammadiyah Metro,

Pendidikan Biologi, Universitas Muhammadiyah Metro,

Pendidikan Biologi, Universitas Muhammadiyah Metro,

E-mail: ¹⁾ muhfahroyin@yahoo.com, ²⁾ lepi22evolusi@gmail.com, ³⁾ trianaasih35@gmail.com

ABSTRAK

Kehadiran era *Society 5.0* untuk menyeimbangkan teknologi di era Revolusi Industri 4.0 yaitu bagaimana manusia memecahkan masalah terhadap perubahan era tersebut dengan berpikir kritis dan ide-ide kreatifnya. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah melatih guru dan tenaga tata usaha untuk dapat meningkatkan PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru) melalui *School branding* serta meningkatkan mutu pembelajaran yang sesuai dengan era *Society 5.0*. di MA Muhammadiyah *Boarding School* kota Metro. Metode pengabdian ini adalah pelatihan langsung. Ada tiga tahapan PKM ini, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. Pelatihan dalam pengabdian ini berhasil melatih guru dan tenaga staf untuk memulai membranding sekolahnya dengan *School branding* atau pencitraan sekolah merupakan pembeda atau penciri khas sekolah satu dengan sekolah lainnya, *branding* biasa dibuat dengan citra visual yang mudah direkam oleh khalayak ramai. Seperti logo sekolah, dapat dibuat ciri khas yang mudah dikenali. Selain itu *school branding* selanjutnya adalah melalui akreditasi sekolah, prestasi siswa baik akademik maupun non akademik, program keahlian unggul sekolah serta *school branding* melalui bahan ajar elektronik karena pembelajaran digital di era *society 5.0* ini menjadi pioner utama untuk meningkatkan *school branding* dan meningkatkan mutu pembelajaran.

Kata kunci: Pelatihan guru, *Sosiecty 5.0*, bran sekolah, bahan ajar elektronik

ABSTRACT

The existance of the Society 5.0 era is to balance technology in the Industrial Revolution 4.0 era, namely how humans solve problems against changes in that era by thinking critically and creative ideas. The purpose of this service activity is to train teachers and administrative staff to be able to improve PPDB (New Student Admission) through School branding and improve the quality of learning in accordance with the Society 5.0 era. at MA Muhammadiyah Boarding School Metro city. This service method is direct training. There are three stages of this PKM, namely planning, implementation, and evaluation of activities. The training in this service has succeeded in training teachers and staff to start branding their schools with School branding or school imagery which distinguishes or characterizes one school from another, branding is usually made with visual images that are easily recorded by the general public. Like a school logo, it can be made an easily recognizable characteristic. In addition, the next school branding is through school accreditation, student achievement both academic and non-academic, school superior expertise programs and school branding through electronic teaching materials because digital learning in the era of society 5.0 has become the main pioneer to improve school branding and improve the quality of learning.

Keywords: Teacher training, *Sosiecty 5.0*, school branding, electronic teaching materials

PENDAHULUAN

Perubahan Revolusi Industri 4.0 (RI 4.0) yang menerapkan dukungan internet dan dunia digital membuat pengalihan semua aspek seperti perekonomian, pemerintahan, penindustrian, dan juga aspek pendidikan. Ketersediaan teknologi pertukaran data yang tinggi seperti sistem *cyber-fisik*, *internet of things* (IoT), komputasi awan (*cloud*), membuat kehidupan manusia di seluruh dunia jadi penuh gejolak, kompleksitas, dan ambiguitas. Begitu pula dunia pendidikan yang harus mulai beradaptasi dan beralih menuju era RI 4.0.

Penyeimbangan era RI 4.0 perlu dilakukan, maka hadirilah *Society 5.0* yang lebih menekankan peranan manusia untuk menjalani teknologi RI 4.0 yang telah tercipta, bagaimana manusia memecahkan masalah terhadap perubahan era tersebut dengan berpikir kritis dan ide-ide kreatifnya. Astuti, Waluya, dan Asikin (2019) memaparkan penopang utama era RI 4.0 adalah bidang pendidikan, *Handphone* merupakan alat utama yang dapat mengakses hasil kemajuan teknologi, anak Sekolah Dasar di Indonesia sudah dapat menggunakan *Handphone* untuk mengakses internet untuk semua materi pelajaran. Peran guru sebagai garda terdepan pendidikan akan tergeser. Perlu adanya perbaikan pendidikan melalui peningkatan kualitas pendidik sehingga peran guru dalam pembelajaran berfungsi seperti semestinya.

Guru memegang peran utama untuk membuat bidang pendidikan lebih maju dan berkembang. Guru sebagai pendidik perlu beradaptasi dengan era RI 4.0 dan menjadi guru di era *Society 5.0*. cara yang bisa diterapkan adalah dengan merealisasikan manfaat perkembangan teknologi di era RI 4.0. Tiga manfaat utama era R.I 4.0 yaitu inovasi, produktifitas, dan efesiensi melalui layanan digital Yusnaini, dan Selamat (2019). inovasi pembelajaran digital untuk menghasilkan produk pembelajaran baru; memperbaiki produktifitas dengan mengikuti berbagai workshop bertema teknologi RI 4.0; efesiensi dan inklusivitas pembelajaran melalui produk digital.

Efektifitas media pembelajaran berbasis digital juga perlu dilaksanakan dengan membuat produk pembelajaran interaktif. Penelitian Muhfahroyin dan Susanto (2018) dan Harvianto (2021) berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif selama masa pandemi. Prestasi akademik yang unggul dapat menjadi bahan promosi utama sekolah yang berhasil.

Masa sebelum pandemi, sekolah-sekolah juga sudah mulai menggunakan pembelajaran *Blanded learning* yaitu penggabungan pembelajaran konvensional dan *e-learning*. Namun dengan adanya pandemi covid-19 sekolah menerapkan pembelajaran daring penuh. Muhfahroyin dan Lepiyanto (2021) menyatakan bahwa pembelajaran dalam jaringan (daring) tetap dapat dilakukan pembelajaran yang menguatkan *learning community*, yaitu dengan *virtual learning community*. Hal ini dapat didukung dengan bahan ajar elektronik. Bahan ajar berbasis elektronik dirasa menjadi alternatif yang paling ideal selama masa pandemi. Melalui bahan ajar elektronik dapat meningkatkan aktivitas virtual siswa dan pemahaman materi ajar melalui platform digital (Wahyuningsih dkk, 2020).

Bahan ajar elektronik yang banyak digunakan selama masa pandemi ini adalah Elektronik Modul (E-Modul). Pembelajaran secara daring menuntut peserta didik belajar secara mandiri, dengan adanya E-Modul maka pembelajaran di masa pandemi diharapkan dapat berjalan dengan baik. Ernawati dan Susanti (2021), telah meneliti bahwa modul yang bersifat elektronik sesuai untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran dalam mata kuliah IPA 2 secara daring pada masa pandemi Covid 19. Penerapan bahan ajar inovatif di era *society 5.0* dirasa tepat untuk meningkatkan *school branding*.

Berdasarkan paparan permasalahan di atas, pelatihan pengembangan bahan ajar berbasis elektronik di rasa tepat untuk menghadapi era RI 4.0 dipadu *Society 5.0*. Maka, Pelatihan bahan ajar elektronik bagi guru di era *Society 5.0* perlu dilakukan di Sekolah-Sekolah. Tujuan dari kegiatan PKM ini adalah melatih guru dan tenaga tata usaha untuk dapat meningkatkan PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru) melalui *School branding* serta meningkatkan mutu pembelajaran yang sesuai dengan era *Society 5.0*.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di MA Muhammadiyah *Boarding School* kota Metro. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Jumat s/d Sabtu tanggal 12 s/d 13 November 2021. Target dan sasaran pengabdian ini adalah semua guru mata pelajaran di MA Muhammadiyah *Boarding School* kota Metro berjumlah 15 guru dan 5 staf tata usaha. Metode pengabdian ini adalah pelatihan langsung. Ada tiga tahapan PKM ini, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan.

Tahapan pertama, perencanaan dengan menganalisis kebutuhan dan permasalahan di sekolah, dilakukan oleh tim dosen pengabdian melalui observasi ke sekolah dan wawancara

kepala sekolah. Kemudian merencanakan waktu, tempat, dan penjadwalan. Mengurus izin kegiatan PKM secara resmi. Mensosialisasikan kegiatan yang akan dilaksanakan, serta mendata calon peserta yang mengikuti kegiatan PKM. Menyusun instrument dan materi PKM.

Tahapan kedua, memberikan materi pelatihan mengenai Peningkatan Mutu PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru) melalui *School branding* di MA Muhammadiyah Boarding School Metro" Materi 1. Guru Inovatif di Era Society 5.0, disampaikan oleh Bpk Dr. Muhfahroyin S.Pd., M.T.A. Materi 2. Strategi Peningkatan Mutu PPDB melalui *School branding* , disampaikan oleh Bpk Agil Lepiyanto, M.Pd. Materi 3. *School branding* melalui Bahan Ajar Elektronik, disampaikan oleh Ibu Triana Asih, M.Pd.

Tahapan ketiga, Evaluasi menilai hasil pelatihan dan menindaklanjuti hasil evaluasi kegiatan PKM. Mereview program-program *school branding* yang dikembangkan oleh peserta. Berdasarkan ketiga tahapan tersebut, diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam peningkatan PPDB dan kualitas guru dalam proses pembelajaran.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Kegiatan PKM yang dilaksanakan di MA Muhammadiyah *Boarding School* Metro berjalan lancar. Ketiga tahapan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dilaksanakan dengan baik dan lancar. Rincian setiap tahapan PKM dapat di lihat pada Tabel 1,2,3 di bawah ini;



A. Perencanaan

Tabel 1. Tahapan Perencanaan Pengabdian di MA Muhammadiyah *Boarding School* Metro

Jenis Kegiatan	Metode	Dokumentasi
Menganalisis kebutuhan dan permasalahan di sekolah	Observasi, dan Wawancara	

B. Pelaksanaan

Tabel 2. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian di MA Muhammadiyah *Boarding School* Metro

Program Pelatihan	Metode	Partisipasi	Dokumentasi
Guru Inovatif di Era Society	Ceramah, Tanya Jawab	Menyimak, dan bertanya.	
Strategi Peningkatan Mutu PPDB melalui <i>School branding</i>	Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan	Menyimak, bertanya. Membuat tim untuk <i>school branding</i>	

School branding melalui Bahan Ajar Elektronik Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan Menyimak, bertanya, menerapkan bahan ajar elektronik berupa e-modul hasil pengembangan mahasiswa Pendidikan BilogiUMMetro, atau e-modul dari *play store*.



C. Evaluasi

Tabel 3. Tahapan Evaluasi Pengabdian di MA Muhammadiyah *Boarding School* Metro

Jenis Kegiatan	Metode	Dokumentasi
Evaluasi kegiatan PKM bersama perwakilan peserta.	Diskusi & Wawancara	
Mereview program-program <i>school branding</i> yang dikembangkan oleh peserta Pelatihan. Salah satunya promosi <i>brand</i> logo sekolah yang lebih mudah dikenali melalui sosmed.	Observasi & Wawancara	



Mereview program-program Observasi & *school branding* yang Wawancara dikembangkan oleh peserta Pelatihan. Contoh *show up* setiap kegiatan positif dan unggul pada sosmed secara berkala.



Materi pertama memaparkan mengenai guru di era *society 5.0*. Era *society 5.0* terjadi karena adanya perkembangan Revolusi Industri 4.0. Adanya perkembangan teknologi *disruptive* ini mengukuhkan keharusan praktisi pendidik untuk berkomitmen memahami pentingnya peningkatan investasi di pengembangan *digital skills* bagi siswanya. Siswa harus difasilitasi untuk mengetahui, mencoba, atau bahkan bila dimungkinkan menerapkan *prototype* teknologi terbaru, dalam hal ini terimplementasi *Learning by doing*. *Menyikapi kondisi ini sangat perlu untuk menggali bentuk kolaborasi baru bagi model pendidikan dalam ranah peningkatan digital skill dengan dunia usaha dan dunia industri (DUDI)*. Dilakukannya kolaborasi antara dunia industri, akademisi, dan masyarakat untuk mengidentifikasi permintaan dan ketersediaan skill bagi era digital di masa depan, sehingga implementasi pendidikan pada lembaga formal dapat lebih intensif memasukan materi terkait *human-digital skills*.

Sebagai guru yang berada di era *society 5.0* karakter amanah merupakan salah satu kunci keberhasilan guru dalam menyongsong tatanan dunia yang semakin maju dan dinamis. Aspek kemanusiaan tetap menjadi pijakan utama, seperti penguatan guru sebagai motivator, teladan, evaluator, inspirator, dan dinamisator. Siswa harus tetap diorientasikan pada 1) Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2)

Mandiri, 3) Bernalar Kritis, 4) Kreatif dan tidak terfokus hanya pada kognitif, 5) Bergotong royong, dan 6) Kebhinekaan Global (Kemendikbud, 2020).

Pengembangan penguatan sikap spiritual dan sosial siswa dapat tetap dilakukan dalam kebersamaan. Guru tetap dapat melakukan kolaborasi sesama guru dan kolega untuk *Sharing* permasalahan dalam pembelajaran, sehingga melalui *Learning Community* dapat ditemukan solusi alternatif dalam memfasilitasi siswa (Muhfahroyin dan Lepiyanto, 2021). Seiring meningkatnya kebutuhan keterkinian IPTEKS, maka pembelajaran yang dilaksanakan guru harus berbasis riset yang selalu berorientasi Pengembangan Keprosian Berkelanjutan (PKB). Guru senantiasa meng-*update* kompetensinya melalui pengembangan diri, publikasi ilmiah, dan karya inovatif pembelajaran lainnya. Selain itu, guru inovatif juga harus mengkaji bahan ajar berdasar sumber-sumber primer dan terkini (*recently*). Melalui aktivitas-aktivitas tersebut guru melakukan inovasi dalam aspek materi, media, proses pembelajaran dengan orientasi *Technology-based Learning*. Di era sosial media saat ini guru harus proaktif dan terus menguatkan kemampuan diri seperti menguasai aplikasi pembelajaran (*web-based learning* dan *mobile*), terbiasa menggunakan *e-learning*, mempelajari e-lab, e-modul, dan lainnya.

Materi kedua yang dipaparkan pemateri kedua Agil Lepiyanto, M.Pd. mengenai Strategi Peningkatan Mutu PPDB melalui *School branding*, *School branding* atau pencitraan sekolah merupakan pembeda atau penciri khas sekolah satu dengan sekolah lainnya, *branding* biasa dibuat dengan citra visual yang mudah direkam oleh khalayak ramai. Seperti logo sekolah, dapat dibuat ciri khas yang mudah dikenali.



Gambar 1. Logo Kampus yang Terlihat Mirip dan Sulit Dikenali



Gambar 2. Logo Kampus yang Berbeda dan Mudah Dikenali

Mustika (2020) memaparkan, salah satu peningkatan *school branding* adalah promosi sekolah yang baik, yaitu dengan memiliki *brand* kuat yang mudah dibedakan dengan *brand* merek/logo lain. Promosi dan daya tarik produk yang memiliki *brand* kuat akan menjadi daya tarik konsumen dan akan menjadi lebih mudah dipromosikan. Agil Lepiyanto selanjutnya memaparkan, *school branding* selanjutnya adalah akreditasi sekolah, prestasi siswa baik akademik maupun non akademik serta program keahlian unggul sekolah.

Materi ketiga oleh Triana Asih, M.Pd. yang memaparkan serta mengajak mengenai *school branding* melalui bahan ajar elektronik. Pembelajaran digital sudah menjadi pioner utama saat ini, untuk meningkatkan *school branding* salah satu cara yang bisa ditempuh adalah meningkatkan mutu pembelajaran. Peningkatan mutu pembelajaran, salah satunya adalah dengan meningkatkan mutu bahan ajar. Bahan ajar konvensional seperti buku paket, lembar kerja peserta didik konvensional memang tidak luput dan selalu diterapkan. Namun, untuk mengimbangi pesatnya perkembangan zaman saat ini, perlu adanya pembaharuan dengan menerapkan pembelajaran digital melalui bahan ajar elektronik.

Bahan ajar elektronik adalah segala bentuk bahan ajar (Buku, LKPD, Modul, Hand Out, brosur, dll) yang diakses melalui alat-alat elektronik seperti Android, Laptop dll. E-Modul suatu bahan ajar interaktif yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu yang dipaparkan dalam format elektronik dan dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik. Selain praktis digunakan, Berdasarkan riset-riset; Penggunaan e-modul sudah banyak terbukti dapat meningkatkan minat belajar dari peserta didik dan menumbuhkan motivasi peserta didik untuk semangat dalam pembelajaran papar Triana Asih.

Pengembangan elektronik modul dapat menggunakan sebuah aplikasi *Adobe Animate*. *Adobe animate* merupakan sebuah program multimedia maupun pembuat animasi dari komputer yang dikembangkan oleh perusahaan *Adobe system*. Pengembangan dari *Adobe flash professional*, *macromedia flash* dan juga *futuresplash animator*. Aplikasi ini

mengkreasikan seperti halnya animasi web, film, kartun, game flash, aplikasi pembelajaran yang lebih menarik serta interaktif.

Serupa dengan Alfian (2018:31) *Adobe animate CC* merupakan program grafis dan animasi yang keberadaannya di tunjukan bagi pecinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat animasi web interaktif, film, animasi kartun, pembuatan *company profile* persentasi bisnis atau kegiatan dan *game flash* yang menarik. Selain lebih simple, menarik, serta interaktif dalam bentuk aplikasi *smartphone* Media pembelajaran ini dapat disajikan dengan isi materi di dalamnya, dalam pembuatannya dibuat dengan semenarik mungkin guna dapat meningkatkan keinginan belajar peserta didik sehingga dapat memberikan dampak positif (Afifah, 2019:4).

Peserta yang mengikuti kegiatan pengabdian juga dapat mempelajari Tahapan langkah-langkah pengembangan bahan ajar elektronik berbasis *Adobe animate CC* dapat dilihat pada linkberikut:

https://drive.google.com/file/d/1Oml11ebzc_uRXeXxYCttXokzXz8fc7JG/view?usp=sharing

dengan adanya bantuan tutorial pembuatan bahan ajar elektronik tersebut, peserta secara rinci dapat membuat bahan ajar elektronik berbasis *Adobe animate CC* secara mandiri.

SIMPULAN

Pengabdian kepada guru dan staf MA Muhammadiyah *Boarding School* kota Metro dilakukan dengan mengadakan pelatihan peningkatkan PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru) melalui *School branding* serta meningkatkan mutu pembelajaran yang sesuai dengan era *Society 5.0*. pelatihan tersebut berhasil melatih guru dan tenaga staf untuk memulai membranding sekolahannya dengan *School branding* atau pencitraan sekolah merupakan pembeda atau penciri khas sekolah satu dengan sekolah lainnya, *branding* biasa dibuat dengan citra visual yang mudah direkam oleh khalayak ramai. Seperti logo sekolah, dapat dibuat ciri khas yang mudah dikenali. Selain itu *school branding* selanjutnya adalah melalui akreditasi sekolah, prestasi siswa baik akademik maupun non akademik, program keahlian unggul sekolah serta *school branding* melalui bahan ajar elektronik karena pembelajaran digital di era *society 5.0* ini menjadi pioner utama untuk meningkatkan *school branding* dan meningkatkan mutu pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami ucapkan terimakasih kepada Universitas Muhammadiyah Metro khususnya memberikan dana bantuan PKM Prodi Pendidikan Biologi sehingga kami dapat melaksanakan pengabdian dengan lancar. Selain itu juga diucapkan terimakasih atas partisipasi dari Guru dan Staf MA Muhammadiyah *Boarding School* Metro sebagai pelaksana pengabdian sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah G. 2019. *Keefektifan Media Pembelajaran Adobe Animate Cc Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sdn Poncol 01 Kota Pekalongan*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang, Universitas Negeri Semarang
- Alfian K. 2018. *Pengembangan Adobe Animate CC sebagai Media Pembelajaran Geografi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang, Universitas Islam Negeri Maulana Ibrahim Malang.
- Astuti, Waluya, S. B., & Asikin, M. (2019). Strategi Pembelajaran dalam Menghadapi Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES.
- Ernawati, T., & Susanti. E-Modul IPA 2 untuk Pembelajaran Mandiri di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Mercubuana: Konferensi Pendidikan Nasional*. 3(1) 107-114.
- Harvianto, Y. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Prokes*. 4(1). 1-7.
- Kemdikbud. 2020. *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020 tentang Renstra Kemendikbud Menyongsong Era Society 5.0*. Jakarta: Kemdikbud.
- Muhfahroyin, M., Lepiyanto, A. 2021. Telaah Bahan Ajar Biologi melalui *Learning Community* pada Pembelajaran Kolaboratif *Virtual* di Masa Pandemi Covid-19. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*. 12 (1), 49-56.
- Muhfahroyin, M., Susanto, E. 2018. The Implementation of E-Learning to Improve Students' Virtual Activities. *Journal of Physics: Conference Series*. 1114 (1), 1-5.
- Mustika. 2020. Strategi Membangun School Branding dalam Meningkatkan Daya Saing Sekolah di SMK DR. Soetomo Surabaya. *Jurnal Manejerial Bisnis*. 4(1). 11-19.
- Wahyuningsih, S., Muhfahroyin, M., Lepiyanto, A. 2020. Pengembangan E-Modul Keanekaragaman Hayati Berbasis Prototype Hutan Pembelajaran. *Jurnal Lentera Pendidikan*. 5 (2), 19-31
- Yusnaini, & Slamet. (2019). Era Revolusi Industri 4.0: Tantangan Dan Peluang Dalam Upaya Meningkatkan Literasi Pendidikan. 2, 364–370.